Cuadernos de Investigación Musical, 2022, (15, extraordinario), pp. 137-150
DOI: https://doi.org/10.18239/invesmusic.2022.15.12
ISSN: 2530-6847

Procesos de creación musical en un pasaje de la serie de animación brasileña *Oswaldo*

Musical creative process in an excerpt of brazilian animation series Oswaldo

Kezo Nogueira
Universidade de São Paulo
saint.nogueira@gmail.com
ORCID iD: https://orcid.org/0000-0002-2643-4128

RESUMEN

Este artículo analiza el proceso creativo de composición musical de un pasaje de la serie brasileña de animación *Oswaldo*, exhibida desde 2017 y dirigida por Pedro Eboli y Antonio Linhares. Propongo investigar qué relaciones están implicadas en el proceso. Así, analizaremos, aunque brevemente, los principales procedimientos que componen la cadena de producción de la composición. Para ello, abordaremos autores para proponer aproximaciones teóricas relativas a la praxis de composición, con énfasis en una mirada sobre la tecnología musical y sobre la amplitud de las relaciones de producción. De ese modo, veremos que el proceso creativo de composición musical está inserto en una práctica más amplia, que debe considerar todos los agentes involucrados, no solamente al compositor.

Palabras clave: proceso creativo, composición para animaciones, tecnología musical, relaciones de producción, prácticas de composición.



KEZO NOGUEIRA

ABSTRACT

This paper aims to analyze the music composition creative process of a passage that belongs to the Brazilian animation series *Oswaldo*, exhibited since 2017 and directed by Pedro Eboli and Antonio Linhares. I propose to investigate the relations that are part of this process, from its beginning to its end. To do so, it is necessary to analyze, briefly, the major procedures that constitute the composition production chain. Authors will bring theoretical approximations to the praxis, with emphasis on music technology and on the production relations amplitude. So, we will see that the composition creative process is part of a broader process, where many agents are implicated, not only the composer.

Key Words: creative process, animation music composition, music technology, production relations, composicion practices.

Nogueira, K. (2022). Procesos de creación musical en un pasaje de la serie de animación brasileña Oswaldo. *Cuadernos de Investigación Musical*, (15, extraordinario), pp. 137-150.

1. INTRODUCCIÓN

En este artículo vamos a analizar brevemente un fragmento de banda musical que pertenece a la serie brasileña de animación *Oswaldo*, exhibida desde 2017 y dirigida por Pedro Eboli y Antonio Linhares. Específicamente propongo un abordaje que investiga el proceso creativo de composición en una escena seleccionada. Voy a explorar la hipótesis de que la producción del compositor debe ser vista en una perspectiva amplia, que exige una mirada más atenta para las acciones hechas por un grupo de personas, cruciales para determinar lo que fue el resultado final, que es la serie en su formato de exhibición final.

Fundamentalmente, vamos a investigar las peculiaridades de una praxis específica, en un contexto de producción que será aclarado. Para tal, hemos reunido datos que demuestran este recorrido creativo, en una propuesta que se puede considerar como una autoetnografía analítica, que según López-Cano & Opazo (2014), es "(…) cuando reflexiona sobre las acciones realizadas. Su cometido ya no es sólo registrar, sino conocer a fondo la actividad registrada, obtener ideas, reflexionar, y crear conocimiento a partir de ellas" (p. 145). Además, vamos a proponer aproximaciones teóricas que dialogan con la praxis, no para justificarla sino para que podamos producir pensamiento y así, mantener en flujo los movimientos entre teoría y práctica. Esta investigación artística, en cuanto a proceso de producción de conocimiento, es una zona donde "(…) se concilian los protocolos y requerimientos académicos con la idiosincrasia de los músicos y las particularidades del trabajo de creación artística" (López-Cano & Opazo, 2014, p. 145). Entonces, es necesario ratificar:

> La investigación *a través* de la práctica artística o *investigación artística* propiamente tal, constituye un campo emergente de difícil definición. En general, aborda preguntas y problemas que no pueden ser atendidas en contextos carentes de un nivel de práctica artística alto o sin la participación de profesionales artísticos. Son indagaciones sobre problemas que atañen a la creación artística, que preocupan a la comunidad de creadores y que requieren de su particular experiencia y conocimiento para ser planteados y resueltos (López-Cano & Opazo, 2014, p. 41).

Así, los autores aqui presentes establecerán, de maneras distintas, diálogos que tienen conexión con aspectos variados de las acciones de producción. Toda la experiencia de los agentes involucrados contribuye de diferentes maneras en el proceso creativo musical. Por eso, acudimos a Small y a su concepto de *musicking*, que enfatiza la necesidad de analizar el fenómeno que llamamos de música. Esto incluye adoptar, en el análisis de cualquier acontecimiento musical, un enfoque esencialmente descriptivo de los fenómenos, que puede ser resumido en tres preguntas: "1) ¿Cuáles son las relaciones entre los participantes y el escenario físico? 2) ¿Cuáles son las relaciones entre los participantes? 3) ¿Cuáles son las relaciones entre los sonidos?" (Small, 1998, p. 193).

Sobre el papel de la tecnología en el proceso de creación musical, Iazzetta (2009) afirma que, conforme a los códigos culturales que regulan la producción de la música, hay una "… valorización muy grande con relación a los aspectos abstractos de análisis del texto musical (…), en cuanto son desconsideradas las razones según las cuales este repertorio fue creado (…)" (Iazzetta, 2009, p. 50). Sobre la tecnología musical, Tápia (2018) sostiene dos conceptos importantes para la elaboración de este artículo, el audio musical (como campo disciplinar que trabaja con las elaboraciones sobre el sonido) y el audio músico (el músico que se especializa en esta disciplina y su instrumentalización). Bell (2018) aborda también cuestiones sobre la tecnología musical, más específicamente sobre cómo los procedimientos observados en el estudio musical constituyen una forma muy particular de pensar la elaboración y la creación musical. Aspectos que también serán tratados por Zagorski-Thomas (2014), en su tentativa de delimitar una musicología de las grabaciones. Tagg (2015), por su parte, aborda importantes cuestiones relacionadas a la música para el audiovisual. Y, finalmente, acudimos a Nesteriuk para fundamentar cuestiones concernientes a los procesos y procedimientos que forman parte del universo de las series de animación.

El objetivo es analizar la creación musical para investigar cómo las acciones de los agentes involucrados en el proceso contribuyen para caracterizar la composición como un proceso colectivo, donde la creatividad del compositor es una propiedad de un sistema. Como dice Cook, "el termo «sistémico» puede ser explicado cuando decimos que la creatividad, al contrario de algo que solamente ocurre en la cabeza del individuo, es una propiedad del sistema como un todo" (Cook, 2018, p. 5). El objetivo secundario consiste en investigar la dislocación de la tecnología musical, de mera herramienta a elemento inalienable de la sintaxe musical (y, por consiguiente, de la creación).

DOI: https://doi.org/10.18239/invesmusic.2022.15.12

Para que los lectores del artículo puedan ver y escuchar la animación, estarán disponibles en línea[1] los materiales visuales y musicales. Es crucial proponer aquí una experiencia que, en la medida de lo posible, pueda acercarnos a la complejidad implicada en la mirada audiovisual.

2. SOBRE LA SERIE DE ANIMACIÓN *OSWALDO*

La serie de animación *Oswaldo* fue creada por Pedro Eboli y producida por Birdo Studio[2] (São Paulo, Brasil). Cuenta las aventuras de un pingüino llamado Oswaldo, que tiene cerca de 12 años de edad y que fue adoptado por humanos después de haber sido encontrado en una playa de Río de Janeiro. Según Eboli, "Oswaldo es el corazón de la serie. Él era como yo en la escuela: rellenito, desastrado, nerd, no sabía jugar al fútbol ni hablar con las chicas, pero al mismo tiempo, infinitamente entusiasmado con las cosas idiotas que a mí y mis amigos nos gustaba hacer" (2015, p. 1). La mayoría de los personajes de la serie pertenece al universo de la escuela de Oswaldo, que ha sido educado en casa hasta los 12 años. Sus mayores desafíos están justamente en su vida escolar.

Es una serie infantil de comedia, exhibida por los canales Cartoon Network, TV Cultura y Netflix. Actualmente hay tres temporadas disponibles, con 52 episodios de 11 minutos. Han sido producidas cerca de 400 piezas musicales para la serie, todas en el Estudio Submarino Fantástico (São Paulo, Brasil)[3], donde trabajo como compositor y productor musical. La gran mayoría de estas piezas las compuse y ejecuté yo (como multi instrumentista) y han sido finalizadas (mezcla y masterización) por el equipo de finalización del estudio, que también es responsable por el diseño de sonido.

3. SOBRE EL PASAJE ESCOGIDO PARA EL ANÁLISIS

El breve pasaje elegido para el análisis es parte de un episodio llamado "Chez Joubert", que pertenece a la segunda temporada de *Oswaldo*. En él Oswaldo junto con sus amigos intentan descubrir qué hay dentro de una habitación en la casa de su profesor de acordeón, Joubert (que también es profesor en su escuela). Uno de los alumnos de Joubert (Jeovan) sospecha que en una habitación trancada están todos los juguetes que el profesor confisca en la escuela. Entonces, Oswaldo elabora un plan para coger la llave de la habitación y recuperar los juguetes. Su plan es hacerse estudiante de acordeón, para así tener acceso a la casa de Joubert. Pero este recorrido no será tan fácil. Joubert revelará su historia, que es muy dramática: en un *flashback*, la animación muestra que su padre, que era policía y también clarinetista, le prohíbe a Joubert jugar y le obliga a estudiar clarinete. Pero Joubert se enamora de otro instrumento, el acordeón, lo que desilusiona a su padre.

Ya de vuelta al tiempo real de la narrativa, Oswaldo, cara a cara con Joubert (que ya desconfía del plan oculto), revela sus intenciones. Y Joubert revela que, en verdad, no hay juguetes en la habitación: ellos pueden ser fácilmente recuperados después de las clases en la

[1] https://kezo.mus.br/?page_id=1283
[2] https://www.birdo.com.br/
[3] http://submarinofantastico.com.br/

escuela. Pero Oswaldo se sensibiliza con la historia sentimental de Joubert, y cuando tiene la oportunidad de acceder a la habitación secreta, con la llave en sus manos, prefiere volver a la clase de acordeón. Al final, Joubert, ya solo, revela qué hay en la habitación: un tren de juguete, el mismo con el que su padre le prohibía jugar cuando era niño.

En la secuencia seleccionada, Oswaldo y Joubert viven juntos una fantasía, que, en particular, es una especie de videoclip dentro del episodio. Considerando el amplio universo de composiciones musicales de la serie, este es un caso donde la música se encarga de un papel más relevante, pues consiste en el elemento principal que conduce la narrativa.

4. "CHEZ JOUBERT"

El proceso creativo de composición empieza cuando el estudio Submarino Fantástico recibe dos materiales: el primero es un corte primario de la animación, llamado *animatic*, que contiene "pocos movimientos y secuencias efectivamente animadas" (Nesteriuk, 2011, p.73). Es una versión simplificada de la animación, que, en términos de sonido, tiene diálogos, efectos y referencias musicales. Será con este material con el que se desarrolle la primera versión de la composición para esta escena.

Disponible como el ejemplo 1 en la página de materiales de este artículo, vemos que en el *animatic* hay una sugerencia de composición para la escena. Es una composición llamada *La valse d'Amélie*[4] que pertenece a la banda sonora de la película *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, del director Jean-Pierre Jeunet. El compositor es el francés Yann Tiersen.

Tenemos aquí una primera posibilidad de aproximación teórica, con el concepto de *musicking*. En el sentido musical, *musicking* "(…) es hacer parte, en cualquier función, en una performance musical, sea interpretando, escuchando, ensayando o practicando, forneciendo material para la actuación (lo que se llama composición) o bailando" (Small, 1998, p. 9).

> Entonces, si el sentido de la música está no solamente en el trabajo musical, pero en la totalidad da la actuación musical, ¿dónde empezamos a buscar insights que van a unir el trabajo musical y el evento, permitiéndonos comprenderlo? La respuesta que propongo es esta: el acto de musicking establece una serie de relaciones en el sitio donde acontece, y es en estas relaciones que el sentido del acto reside. Ellas no serán solamente vistas entre los sonidos organizados que convencionalmente son considerados como material del sentido musical, sino también entre las personas que forman parte, en cualquier función, de la actuación (Small, 1998, p. 13).

El *musicking* no solamente pertenece al compositor, sino a todos los que, de alguna forma, están involucrados en lo que Small denomina totalidad de la performance musical. Cuando Small dice "cualquier función", por ejemplo, cuando habla del evento musical que es el concierto sinfónico, él habla de todas las personas que forman parte de este evento, como el equipo técnico del teatro, los porteros, los organizadores. Así que, en nuestro caso,

[4] La versión completa está disponible aquí: https://www.youtube.com/watch?v=Sm0ggPnp35U

DOI: https://doi.org/10.18239/invesmusic.2022.15.12

podemos decir que esta primera sugerencia musical de los directores puede caracterizar este proceso de creación como un estilo de *musicking*, porque comienza con una concepción musical compartida con los directores: claramente, la decisión no es solamente del compositor. O que significa que "(…) la dimensión social es fundamental para la música como una práctica creativa" (Cook, 2018, p. 8).

Como compositor, obligatoriamente tengo que usar esta referencia para componer. Cuánto los directores comparten la tarea de componer con el compositor, es algo que merecería ser investigado. Pero no podemos negar que lo hacen. En síntesis, la tarea de componer solamente puede ser considerada finalizada cuando los directores están de acuerdo.

Cuando la música de una escena es aprobada significa que, de cierta forma, directores y compositor alcanzaron y compartieron una especie de denominador común. Tagg, por ejemplo, trata del concepto de intersubjetividad, que es alcanzada cuando hay una "(…) semejanza compartida de respuesta a la música entre varios sujetos humanos (…)" (Tagg, 2015, p. 238).

Junto con el *animatic*, el segúndo material que el estudio Submarino Fantástico recibe es el informe, o *briefing*. En el caso de la serie *Oswaldo*, estas informaciones eran facilitadas por correo electrónico. Las referencias musicales están inseridas en el proprio *animatic*, y de acuerdo con los parámetros acordados anteriormente con Birdo, el compositor necesita seguir estas indicaciones para componer. En otros casos, las referencias que están en el *animatic* también vienen acompañadas por observaciones textuales, que de cierta forma aclaran la idea de los directores sobre el papel de la música en la escena. Otras veces, pero raras, hay sólo indicaciones textuales, sin referencias musicales.

Para el pasaje que estamos abordando, tenemos en un correo electrónico (I. Machado, comunicación personal, 2019) la siguiente información: "Secuencia habitación Joubert/Oswaldo Joubert dueto de acordeón cogiendo la llave/4:12 a 5:40: Oswaldo tocando el acordeón puede empezar inhábil y después mejorar, despertando la atención de Joubert. Luego ir para una cosa como un dueto francés de acordeón" (I. Machado, comunicación personal, 2019). Junto con este texto, hay también dos vídeos que ejemplifican la sonoridad que los directores tienen en mente[5].

4.1. EL PROCESO CREATIVO

El primer paso en el proceso creativo de composición es interpretar y relacionar estos materiales que todos tenemos. La idea sería componer algo que tenga una conexión musical con la composición de Tiersen, sin a la vez copiarla literalmente. Esta conexión puede ser de muchos tipos: puedo elegir emular, por ejemplo, la sonoridad (instrumentación y también los aspectos estéticos de mezcla); puedo cambiar la sonoridad y mantener la forma y el andamiento. En suma, hay un nivel de libertad en el proceso, pero la conexión estética, conceptual y sonora tiene que existir. Aunque obviamente adaptada para las condiciones de la escena, lo que significa pensar la creación musical de acuerdo con su estructura temporal

[5] Ejemplo 2: https://kezo.mus.br/?page_id=1283

(en otras palabras, sincronizar). Vemos que la tecnología musical es crucial, porque no estamos hablando solamente de emular los aspectos formales de la composición, pero también emular su sonoridad: como son los *delays*, los *reverbs*, la compresión de los instrumentos. La sonoridad aquí comprendida como un término que, de manera general, se refiere a la identidad sonora, que sitúa un sonido o un grupo de sonidos en posibles contextos históricos, estéticos o temporales[6].

Así, antes de tratar de la producción de los sonidos, debo proponer algunas consideraciones que creo importantes. Primero, siguiendo la metodología propuesta por Small cuando analiza el concierto sinfónico como estilo de *musicking*, debo tratar sobre el ambiente donde ocurre el proceso creativo: el estudio Submarino Fantástico y la multiplicidad de aspectos característicos de él, en un sentido descriptivo[7]. Todos estos aspectos serán cruciales para comprender el proceso creativo de composición, pues de las contingencias y posibilidades de este espacio surgen estrategias de composición.

El estudio Submarino Fantástico se compone de 4 salas, todas con algún tipo de tratamiento acústico. La sala llamada Estudio A está dedicada a las grabaciones con instrumentos mayores, como la percusión o batería acústica (hay dos salas: una sala técnica y otra sala mayor, donde ocurren las grabaciones). El Estudio B es una sala para mezclas y grabaciones menores. El estudio C estaba planeado para funcionar como una pequeña sala de grabación para el Estudio B (un *vocal booth*[8]). Pero fue convertido en una pequeña sala de producción, justamente donde trabajo yo. El Estudio D es básicamente una sala de finalización, también con *vocal booth*. Hay aún una otra sala, actualmente usada como depósito, que en otras ocasiones también sirvió para grabaciones.

---

6 Sonoridad es un término polisémico. Iazzetta, por ejemplo, a veces cita la palabra sonoridad con una connotación de timbre: "El uso de grabadores, sintetizadores y otros dispositivos capaces de generar o procesar sonidos tendría ampliado nuestra paleta sonora con la posibilidad de producción de sonoridades insólitas y la rehabilitación del ruido como material musical" (2009, p. 23).

7 "El verbo *musicking* no es sobre evaluación. Es descriptivo, no prescriptivo. El aborda toda participación en una performance musical, sea activa o pasiva, gustemos o no, creamos interesante o desgastante, constructiva o destructiva, agradable o desagradable" (Small, 1998, p. 9).

8 Para una breve contextualización sobre este aspecto de los estudios de grabación, Bell dice: "By isolating instruments acoustically or recording one instrument at a time and then later adding reverb to these performances, each musician's part could be scrutinized and "perfected," either with overdubbing or editing. Like cubicles in an office, baffles and isolation booths were used to compartmentalize a recording studio into micro recording spaces" (Bell, 2018, p. 21).

 ISSN: 2530-6847

DOI: https://doi.org/10.18239/invesmusic.2022.15.12



Fig. 1: de arriba a abajo, y de izquierda a derecha, Sala A (técnica), Sala A (grabación), Sala D (finalización), Sala B (mezcla), Sala C (producción) y Sala de apoyo. (Fotografía: Kezo Nogueira).

Las salas, de una forma general, tienen la misma configuración de grabación, con distintos grados de sofisticación y oferta de posibilidades para creación y manipulación de sonido. Básicamente, estaciones de trabajo basadas en el ordenador como centro de las operaciones de grabación y registro. Además, el estudio tiene una gran variedad de micrófonos e instrumentos musicales que pueden ser usados y generalmente circulan por todas las salas siempre que se hace necesario. Sobre el software, todo el estudio funciona con la plataforma de grabación Pro-Tools. Hay también una amplia oferta de *plugins* usados para procesamiento de audio, tanto para música como para finalización.

Después de describir brevemente el estudio, vamos a explorar con un poco más de atención cuál es el impacto creativo que este estudio provoca en el compositor y cuáles son las relaciones que se puede extraer de los movimientos observables en el recorrido de composición. En resumen, son dos las hipótesis principales que propongo: el estudio ser considerado un instrumento musical; y el músico poder considerarse un audio músico. Las dos hipótesis están conectadas de muchas maneras, y muchas veces van a fundamentar una a otra, en términos teóricos y prácticos (o, mejor dicho, en el flujo continuo entre teoría y práctica).

La afirmación que el estudio es un instrumento musical está fundamentada de muchas maneras por los autores que traigo aquí. Cuando Small se propone estudiar la dimensión ritual del concierto sinfónico, él amplia su análisis y pasa a examinar todos los movimientos que ocurren en el evento, pues todos ellos, a su modo, contribuyen para que el concierto sea caracterizado como un estilo de *musicking*. Iazzeta comenta sobre el aspecto ritual del concierto sinfónico en la obra de Small, y señala que no parece ser la intención de Small desconsiderar la importancia de los aspectos estéticos de la música, pero solo apuntar que "(…) esos aspectos no son los únicos, y en algunos casos ni mismo los más relevantes que operan en los modos de producción y recepción musicales en la actualidad" (Iazzetta, 2009,

p. 51). En suma, en la ritualidad del estudio existen formas específicas de hacer música, fuertemente mediadas por la tecnología. Pues, "(…) el estudio, más que un sitio lleno de aparatos de producción sonora, se convirtió en un ambiente composicional y es a partir de su configuración que se apoya el surgimiento de un pensamiento musical particular" (Iazzetta, 2009, p. 156). Una gran parte de las posibilidades musicales van a surgir en función de la tecnología, así como pueden surgir en función de un instrumento musical convencional. La diferencia es que la relación entre producción de sonido e instrumento musical convencional se naturalizó. Mientras que en la relación entre el estudio como instrumento musical y producción de sonido no ocurrió lo mismo. En concreto, para muchos productores esta idea ya era factible, como para Brian Eno, cuyo manifiesto escrito en 1979 es una pieza importante en la afirmación de esta concepción[9]. Según Bell, desde el final de la década de los 60 ya existen registros que contienen esta idea (Bell, 2018, p. XVI).

Una afirmación fundamental que parece razonable hacer es que el estudio pasó de lugar de registro a lugar de creación, como dice Iazzetta (2009, p. 64), Bell (2018, p. 9) y Zagorski-Thomas (2014, p.136). Y este proceso creativo que ocurre en el estudio (el estilo de *musicking* que allí ocurre) tiene sus peculiaridades. El carácter modular[10] del estudio, como dice Zagorski-Thomas, es definido esencialmente por su conjunto de equipos físicos, o su *hardware*. Pero también las posibilidades del *software* influencian los procesos de creación musical, porque las prácticas de edición del sonido son no lineales. Es decir, partes del material musical pueden ser libremente copiadas y pegadas para crear un arreglo.

> Este cambio en la práctica de trabajo lleva muchos compositores-productores a conceitualizar músicos de estudio como se fuesen un sampler: como una fuente de sonido que genera unidades modulares que son montadas y manipuladas en el proceso creativo (Zagorski-Thomas, 2014, p. 136).

La modularidad está en el proceso creativo y también en la estructura física, simultáneamente. La experiencia de crear coherencia musical a partir de esta modularidad se confunde, de forma inseparable, con el acto de hacer música. Es esto que Tápia, con preocupaciones educacionales, llama audio musical, descrito como "(…) un recurso formado por un conjunto de elaboraciones creativas sobre el sonido y la tecnología aplicada a ello que forma parte del espectro de parámetros de la música y, a la vez, tiene condición autónoma de actuación y percepción en este contexto" (Tápia, 2018, p. 39). El audio musical, según Tápia, es un campo disciplinar donde el audio, comprendido como la suma de los procesos de elaboración sobre el sonido, forma parte de la propia sintaxis de la música: "como un recurso de lenguaje de la música, él podrá inserirse en cualquier ade los parámetros reconocidos de su sintaxis" (Tápia, 2018, p. 90). Así, el músico que se especializó en esta disciplina se llama audio músico:

---

[9] The Studio As Compositional Tool. Recuperado de: http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/interviews/downbeat79.htm

[10] Bell compara el estudio a una batería acústica, cuyo carácter modular no impide que haya una concepción unitaria de instrumento musical (Bell, 2018, p. 137).

DOI: https://doi.org/10.18239/invesmusic.2022.15.12

> Diferenciando, por tanto, el audio musical del audio músico, el primero trata específicamente de la disciplina formada a partir de la descripción de los procesos conectados a ese tipo de elaboración sobre el sonido (con posibilidad (…) de formar parte da la formación de cualquier músico por su inmensa influencia sobre los procesos creativos), y el segundo trata del músico que, altamente especializado en la disciplina, la instrumentaliza y conduce su ejecución (Tápia, 2018, p. 40).

4.2. EL AUDIO MÚSICO EN ACCIÓN: PRÁCTICAS CREATIVAS

La primera acción de composición para la escena de *Oswaldo* es importar el archivo del *animatic* para el Pro-Tools: se puede trabajar creando la música en sincronía con el filme, una forma muy distinta, por ejemplo, como creaban los precursores de la composición para animaciones (con una orquesta, usando sistemas de sincronización no digitales[11]). Con este método, el filme está continuamente sincronizado con la música. Actualmente, podemos decir que esta es la práctica más común, que evidencia cómo una posibilidad tecnológica puede transformarse en una condición base de producción.

La segunda acción es crear marcadores [*markers*] para apuntar momentos importantes en la escena. Estos son puntos donde la composición debe contener algún tipo de variación para contemplar la acción que ocurre. Los marcadores son importantes porque tenemos una visión que adelanta, de cierta forma, lo que será la forma de la composición, como vemos en la Fig. 2:

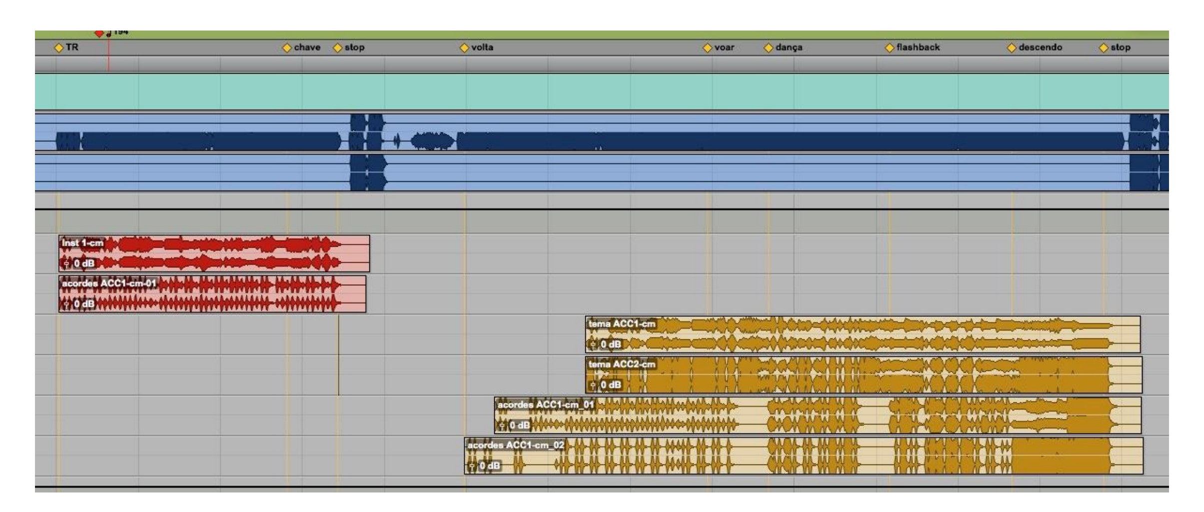


Fig. 2: Los marcadores en la sesión de Pro-Tools.
(Fotografía: Kezo Nogueira).

Estos son los marcadores: 1) *TR* (indica el punto donde la música debe empezar); 2) *Chave* (momento donde aparece la llave de la habitación de Joubert); 3) *Stop* (la música debe parar); 4) *Volta* (la música debe reiniciar); 5) *Voar* (los personajes empiezan a volar); 6) *Dança* (los personajes empiezan a bailar); 7) *Flashback* (empieza la narrativa en flashback); 8) *Descendo*

[11] Sobre este tema, Coyle ofrece muchas informaciones. Por ejemplo, sobre el desenvolvimiento de la sincronización, el compositor Carl Stalling es considerado un precursor (Coyle, 2010, p. 7).

DOI: https://doi.org/10.18239/invesmusic.2022.15.12

(los personajes bajan de su vuelo, volviendo para su realidad); 9) *Stop* (final de la composición). Así, un parámetro del audio musical (un recurso de la *DAW*) se torna parte de la sintaxe musical, porque registra su forma. Como dice Iazzetta, no se puede pensar que un "… programa musical sea una herramienta neutra que el compositor domina para expresar sus ideas de manera más directa y objetiva. Un programa de ordenador implica una estética y se constituye como una teoría musical" (Iazzetta, 2009, p. 152). Vemos aquí, por ejemplo, que la interfaz del software, a su manera[12], puede cumplir un papel de representación visual similar a la notación musical escrita.

En este estilo de *musicking*, las decisiones sobre la instrumentación dependen de dos factores principales: tiempo y presupuesto. No hay tiempo ni recursos para llamar a un músico externo al estudio, para grabar la Musette. Por ejemplo, para este episodio, el tiempo disponible para entregar la primera versión de todas las composiciones fue de tres semanas. Al final, tuvimos 18 composiciones producidas (entre composiciones aprobadas, modificadas y eliminadas). Entonces, en términos de recursos de audio musical, la mejor opción fue usar instrumentación MIDI[13], con la selección de dos timbres diferentes, uno para Oswaldo y otro para Joubert. La tecnología musical torna posible en cumplimiento de la fecha límite.

Como punto de partida de la creación, hay un aspecto común a las referencias: el acordeón (en verdad, el instrumento es una Musette[14]). Luego, yo sabía que esta sonoridad no era negociable si yo tenía la intención de obtener la aprobación de la composición. Así, elegí usar la Musette como el instrumento que haría un tema, dejando la estructura y la sonoridad más libres en términos de arreglo. Así es que incorporé a la paleta instrumental de las referencias otros instrumentos que ya hacían parte del universo musical de la serie, como las guitarras, la batería acústica y el bajo eléctrico.

Después de la Musette, tenemos la siguiente instrumentación: batería acústica, glockenspiel (que básicamente hace el tema junto con la Musette), bajo eléctrico, una guitarra acústica, una guitalele Yamaha[15], guitarra eléctrica (tocada con un *slide*) y cuerdas orquestales. La decisión de incluir instrumentos que no están en las referencias es para acercar esta composición a la identidad musical de la serie. Todos los instrumentos fueron grabados por mí: las Musettes, el glockenspiel y las cuerdas son MIDI. La batería acústica fue grabada en la Sala A y los otros instrumentos en la Sala C.

La dinámica del arreglo sigue la siguiente forma: 1) primera introducción; 2) segunda introducción, que va hasta el momento del vuelo; 3) inicio del vuelo; 3) El vuelo, que es, en verdad, el momento donde Oswaldo y Joubert viven su fantasía; 4) momento del flashback;

---

12 "Así como la escrita, la notación musical representa algunas características en detrimento de otras, aunque normalmente existen algunas instrucciones de performance que no están presentes en la escrita" (Zagorski-Thomas, 2014, p. 2).

13 "The Music Instrument Digital Interface (MIDI) is a digital protocol that allows the computer control of electronic music instruments" (Zagorski-Thomas, 2014, p. 67).

14 "Type of Fr. bagpipe popular in court circles in 17th and 18th cents. Was bellows-blown and had 4 or 5 drones enclosed in cylinder. Used in orch. by Lully" (Kennedy, 2003, p. 283).

15 "Este atípico instrumento con cuerdas de nylon tiene 6 cuerdas, se toca como una guitarra y posee los mismos intervalos (A/D/G/C/E/A) pero tiene el tamaño y timbre de un ukelele." Información recuperada de: https://es.yamaha.com/es/products/musical_instruments/guitars_basses/cl_guitars/gl/index.html

DOI: https://doi.org/10.18239/invesmusic.2022.15.12

5) El movimiento hacia abajo de Oswaldo y Joubert; 6) El acorde final, sincronizado con los ojos abiertos de Joubert.

Así, entregamos esta primera versión de la composición, en un archivo de vídeo con esta escena específica y diálogos (aun sin diseño de sonido, que va a ser creado en una etapa más adelante del proceso). Importante notar que, durante el tiempo de composición y producción, recibí una nueva versión de la animación. Y por eso, la primera versión de la composición, como podemos ver en el material en línea[16], contiene este nuevo filme.

Vemos que comprender el aparato tecnológico "(…) no será necesariamente solamente comprender sus características tecnológicas, pero también identificarlo por sus características subjetivas, limitaciones y posibilidades creativas (artísticas), en una interación doble" (Tápia, 2018, p. 91).

4.3. CORRECCIONES

Esperamos ahora la revisión de los directores con posibles consideraciones respecto a la composición. Muchas veces, las composiciones son aprobadas inmediatamente, otras veces nos piden modificaciones de distintos tipos y tamaños, y otras veces, tenemos que componer otra música.

Con esta composición, tuvimos un éxito casi completo: casi ninguna consideración sobre el arreglo, ninguna consideración sobre la forma de la composición y su propuesta de sincronización, casi ninguna consideración sobre timbres, y finalmente ninguna consideración sobre la mezcla. Cook, cuando habla de que las bandas de *rock* crean su música de forma colectiva, dice que "(…) lo que ocurre es básicamente un proceso de negociación que es igualmente social y musical" (Cook, 2018, p. 42). Es precisamente lo que ocurre aquí también.

Tres días después de la entrega de la primera versión de la composición, recibimos un correo electrónico de Birdo con las consideraciones sobre la escena:

> Escena 0760: como es el primer momento donde Oswaldo toca el acordeón, creo que es mejor aún no sonar como una música, pero como un acordeón bien tocado, sólo porque creo que está con mucho relleno ya; lo mismo para Joubert. Creo que podemos empezar un poco más seco, hasta el momento donde Oswaldo y Joubert desarrollan el dúo. La música para la secuencia está muy buena, yo sólo controlaría los solos de guitarra en el final, para dejar más alto el sonido de los acordeones (T. Salomé, comunicación personal, 2019).

Con estas informaciones, debemos interpretar qué acciones son necesarias en la composición. Como dice Tagg, "(…) los músicos necesitan aprender a hablar sobre sus ideas de una forma que las personas que no son músicos puedan comprender, y a probar y descifrar

[16] Ejemplo 3: https://kezo.mus.br/?page_id=1283

DOI: https://doi.org/10.18239/invesmusic.2022.15.12

lo que los colaboradores que no son músicos quieren con la música" (Tagg, 2011, p. 6). Esta es, básicamente, la tarea del compositor: producir intersubjetividad.

En resumen, las correcciones necesarias: cambiar la primera introducción, para que Oswaldo parezca tocar algo que no es una conposición con integridad temática y conceptual (lo mismo para Joubert); bajar el volumen del *slide* de la guitarra eléctrica en el final.

Cuando esta nueva versión fue entregue, había una nueva versión disponible del filme (la final) y la presencia del diseño del sonido (que, en el caso de esta escena, no trae un gran impacto. De forma distinta, hay veces en que el diseño del sonido forzará estrategias distintas de composición, debido a su impacto en la escena).

En definitiva, podremos considerar entonces la composición como finalizada[17]. La animación aún pasará por un proceso de finalización de audio, que incluirá la mezcla general de diálogos, diseño del sonido y música. Todo de acuerdo con las instrucciones técnicas de los canales.

5. CONCLUSIONES

Tras lo expuesto, vemos que el estilo de *musicking* que es la producción de composiciones para *Oswaldo* tiene sus peculiaridades. Como dice Zagorski-Thomas, "necesitamos darnos cuenta de cómo técnicos y músicos trabajan, entrenan, se comunican y se relacionan con la tecnología, y como se hacen parte de las estructuras sociales y económicas que están involucradas en este proceso" (Zagorski-Thomas, 2014, p. 33). Más que investigar cómo nos relacionamos con la tecnología, debemos comprender que la tecnología, como dice Tápia, forma parte de la sintaxis musical. Lo que podemos hacer con todo en el aparato del estudio Submarino Fantástico depende, obviamente, de nuestras habilidades musicales. Pero estas habilidades musicales se componen de un conjunto muy amplio, que incluye la edición en los programas de grabación, por ejemplo. Porque lo que uno antes no podía tocar, por limitaciones técnicas, ahora sí puede, una vez que la capacidad de edición lo posibilita.

Vemos también que cuando se incluye la música grabada en un modelo de *musicking*, "nosotros también precisamos permitir otros tipos de participantes como editores, ingenieros de sonido, sampleers, remixers, DJ's y productores musicales" (Zagorski-Thomas, 2014, p.33). Entre muchos motivos posibles, porque "hoy es casi impensable reconocer un nicho de la cultura musical cuya sobrevivencia no está directamente conectada al uso regular de las facilidades del estudio de grabación" (Iazzetta, 2009, p.64). En el caso de la composición para la serie de animación *Oswaldo*, las condiciones que tornan posible la existencia de este *musicking*, están directamente conectadas a las posibilidades de las tecnologías del estudio. Entonces, analizar la composición para animaciones, en este contexto, sin incorporar las implicaciones prácticas y teóricas de la tecnología, es una tarea casi imposible.

[17] Ejemplo 4: https://kezo.mus.br/?page_id=1283

DOI: https://doi.org/10.18239/invesmusic.2022.15.12

Es importante apuntar que no hay una forma de componer para animaciones que sea la forma perfecta o correcta. Existen aspectos culturales, sociales, económicos y tecnológicos a considerar. Y todos ellos son musicales, porque son parte de un *musicking*. Así, el vuelo de Oswaldo y Joubert es el vuelo del compositor, de los directores, de los productores y de los canales. Y claro, también es el vuelo de los niños y adultos que se divierten.

BIBLIOGRAFÍA

Bell, A. P. (2018). *Dawn of the DAW: the studio as musical instrument*. New York: Oxford University Press.

Coyle, R. (ed.) (2010). *Drawn to Sound: animation film music and sonicity*. Londres: Equinox.

Cook, N .(2018). *Music as creative practice*. Nova Iorque: Oxford University Press.

Eboli, P. (2015). *Oswaldo: biblia guionistas 2015*. São Paulo: Birdo Studio. Documento privado destinado a los guionistas, cedido por Birdo al estudio Submarino Fantástico.

Iazzetta, F. (2009). *Música e mediação tecnológica*. São Paulo: Perspectiva.

López-cano, R. & Opazo, Ú. S. C (2014). *Investigación artística en música: problemas, métodos, experiencias y modelos*. Barcelona: Esmuc.

Machado, I. (2019). EP28, 29, 30, 31 e 36 - Trilha [Correo electrónico].

Nesteriuk, S. (2011). *Dramaturgia de série de animação*. São Paulo: Animatv.

Small, C. (1998). *Musicking: the meanings of performing and listening*. Middletown: Wesleyan University Press.

Kennedy, M. (2003). *Oxford: concise dictionary of music*. Oxford: Oxford University Press.

Salomé, T. (2019). 231 TR v1 [Correo electrónico].

Tagg, P. (2015). *Music Meaning's: a modern musicology for non-musos*. New York: The Mass Media Music Scholars' Press.

Tápia, D. (2018). *O áudio musical e o áudio musicista*. São Paulo: Lumme Editor.

Zagorski-Thomas, S. (2014). *The musicology of record production*. Cambridge: Cambridge University Press.

Fecha de recepción: 25/10/2021

Fecha de aceptación: 23/11/2021